

# MATIÈRES, FORMES

## ET APPORT DU TOUCHER

M

Outre des considérations d'ordre familial ou budgétaire, le choix d'une voiture se fait aussi sur des critères plus subjectifs. Il fait appel à l'émotion et aux sens. Parmi eux, avec la vue, l'un des plus sollicités dans ce domaine est **le toucher**. Une approche originale en matière de conception sur laquelle plusieurs directions de Renault concentrent leurs efforts.



SEBASTIEN MILLER

▸ Sécurité

▸ Environnement

▸ Vie à bord

▸ Mobilité

▸ Compétitivité

## L'ESSENTIEL

**Lorsqu'un utilisateur découvre un nouveau véhicule**, dans un salon ou chez un concessionnaire, après avoir apprécié ses volumes, il s'installe au volant. Il inspecte alors le poste de pilotage, d'abord visuellement, puis par le toucher,

en posant les mains sur le volant ou en manipulant les commandes. Pour qu'il retire de cette inspection un avis favorable, il doit y avoir cohérence entre la perception visuelle de l'habitacle et le toucher de chacun de ses éléments. Ainsi,

pour répondre au mieux aux attentes des consommateurs, au sein de Renault, une équipe de chercheurs travaille en collaboration étroite avec les concepteurs pour caractériser les sensations tactiles que délivre chaque composant retenu.

## EN RÉSUMÉ

LE TRAVAIL SUR LES MATIÈRES ET LES FORMES A NOTAMMENT POUR VOCATION D'ÉLABORER DES ÉLÉMENTS D'HABITACLE ESTHÉTIQUES, AGRÉABLES AU TOUCHER ET CAPABLES DE RÉPONDRE PARFAITEMENT À LA FONCTION QUI LEUR EST ATTRIBUÉE.

# COMMENT ÇA MARCHE ?

**Dans cette quête du plaisir des sens**, le toucher est dominant. Pour séduire les acheteurs, plusieurs directions de Renault (Recherche, Design, Qualité, etc.) travaillent sur deux grands axes. Elles veillent à ce qu'aucun défaut pénalisant ne vienne gêner la découverte tactile du véhicule. Elles s'efforcent également d'améliorer le toucher des différents éléments, en définissant des préconisations sur la qualité des éléments des futurs véhicules. Par exemple, un toucher «soyeux» est recherché pour les plastiques utilisés pour les planches de bord, les habillages de porte et autres éléments de poignée.

**Ces considérations sensorielles** sont extrêmement poussées. Par exemple, toujours pour conserver

la cohérence qui doit exister entre l'aspect visuel et notre sens tactile, un matériau doux à l'aspect doit être chaud au toucher. Inversement, un autre élément à l'aspect aluminium devra, lui, posséder un toucher froid. Par ailleurs, lorsqu'il s'agit d'un élément de conduite, le toucher est aussi informatif. Une poignée de frein à main, par exemple, doit conserver un toucher qui permettra au conducteur de l'identifier sans ambiguïté. Volant, commandes de poignées de porte et, plus globalement, habillage de l'habitacle et équipements sont tous le fruit d'études approfondies, afin qu'il y ait une parfaite cohérence entre leur «toucher attendu», issu d'informations visuelles, et leur «toucher ressenti».

**Cette prise en compte** de l'importance croissante du toucher a conduit Renault à échafauder un nouveau concept : le «touch design». Sa vocation est d'élaborer des pièces qui, dans leur forme et leur traitement «couleurs et matières», soient des objets à la fois agréables aux sens et adaptés à l'utilisation qui leur est destinée. Visuellement, c'est aussi de conforter une sensation de bien-être, de repérage immédiat des interfaces par la concentration de fonctions technologiques à des endroits précis de la planche de bord ou de la console centrale. Rendre simple la complexité de la technologie embarquée, et, par conséquent, renforcer la sécurité de conduite (les fonctions tombent sous la main), est aussi un objectif du touch design.



RENAULT COMMUNICATION